

„Katalog to go“

Die neue SLUB-App macht mobil

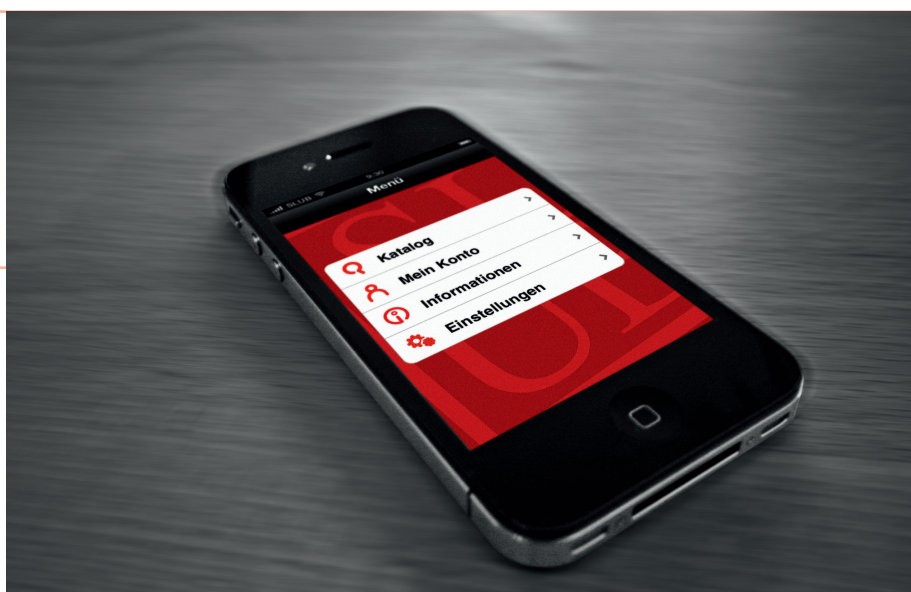
von **THOMAS JUNG**

Seit dem 18. März diesen Jahres steht im Apple App-Store die SLUB-Katalog-App zum Download zur Verfügung. Am 26. April folgte die Android-Version bei Google Play. Wir sind stolz, dass die SLUB-App innerhalb weniger Wochen knapp dreitausend Mal herunter geladen wurde und die SLUB damit dem Trend zur mobilen und jederzeit verfügbaren Nutzung von Wissen Rechnung tragen konnte.

Der neue digitale Lebenswandel

Mit der Einführung von Smartphones wie dem iPhone von Apple entstand vor einigen Jahren ein neuer digitaler Lebensstil, der einerseits den Austausch kurzer, zeitnaher Informationen oder so genannter Status-Updates als selbstverständlich erklärte und andererseits die augenblickliche Nutzung von Wissen sowie das Erreichen persönlich relevanter Daten auf den schnellen Griff zum Mobiltelefon reduziert hat.

Dieser digitale Lebenswandel schuf ein neues, spannendes Anwendungsfeld für Smartphone-Applications. Solche „Apps“ sind kleinere Softwarepakete, die von Smartphone-Besitzern teils kostenpflichtig über verschiedene Bezugskanäle, meist über so genannte App-Stores, auf das jeweilige Geräte geladen werden können. Die beiden Marktführer Googles Android und Apples IOS-System teilen dabei den Smartphone-Markt weitestgehend untereinander auf. Dabei ist die Palette solcher Apps in den Jahren seit der Einführung enorm gewachsen, sodass heute allein im App-Store des US-Konzerns Apple mehr als 500.000 Apps verfügbar sind. Dabei reicht die Vielfalt der angebotenen Apps von der Taschenlampe über das



SMARTPHONE

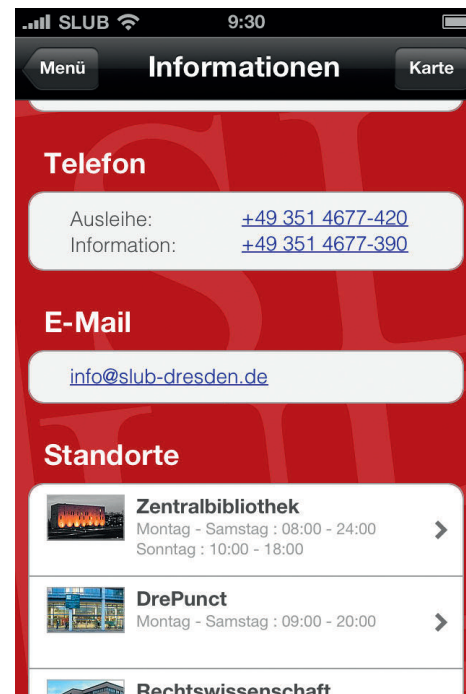
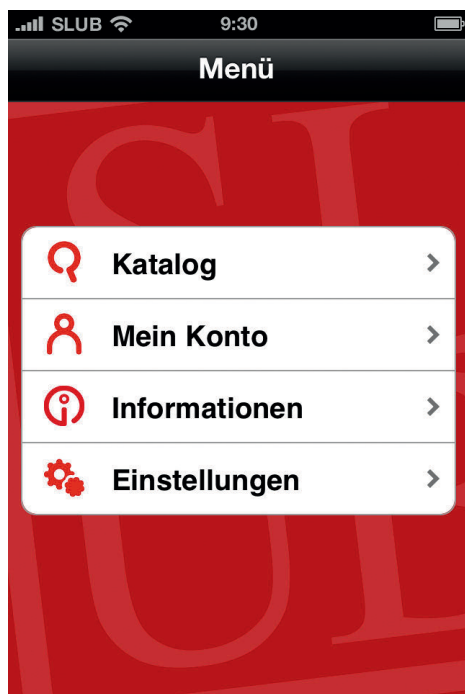
Ein Smartphone ist ein Mobiltelefon, das mehr Computerfunktionalität und -konnektivität als ein herkömmliches fortschrittliches Mobiltelefon zur Verfügung stellt. Aktuelle Smartphones lassen sich meist über zusätzliche Programme (sogenannte Apps) vom Anwender individuell mit neuen Funktionen aufrüsten. Ein Smartphone kann auch als ein kleiner transportabler Computer mit zusätzlicher Funktionalität eines Mobiltelefons verstanden werden.

Quelle: Wikipedia (<http://de.wikipedia.org/wiki/Smartphone>)

digitale Bücherregal oder die Rennsimulation bis hin zum Rezept-Verzeichnis der Lieblingscocktails. Seit der Einführung des App-Stores von Apple wurden bis März 2012 weltweit mehr als 25 Milliarden dieser Apps allein für die iOS-basierenden Geräte (iPod, iPad, iPhone und andere) herunter geladen.

Der Weg zur SLUB-App

Mit dem hohen Anspruch, der an die digitalen Angebote der SLUB gestellt wird, verband sich in der ersten konzeptionellen Vorbereitung das Ziel,

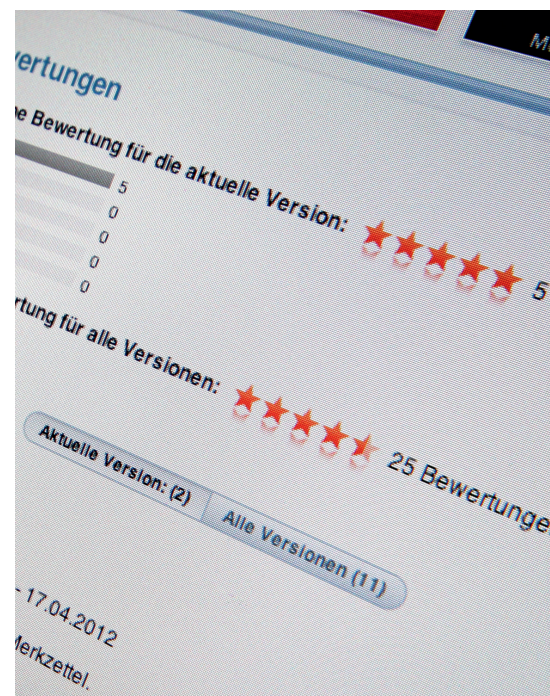
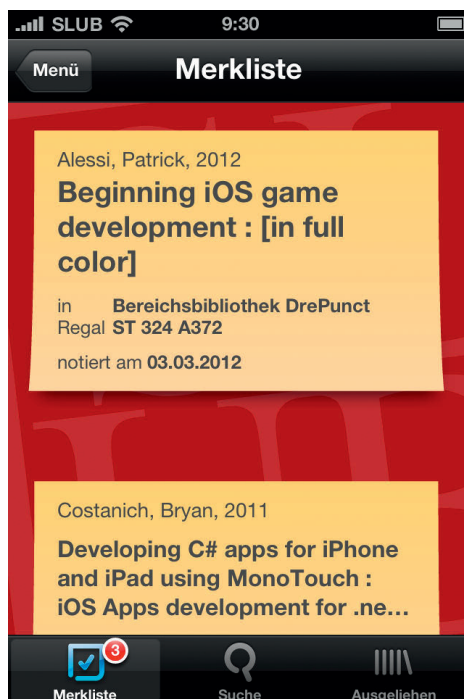
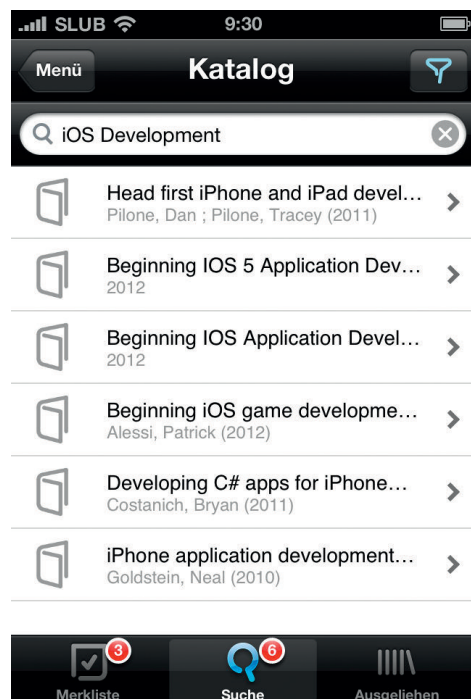


das Kernangebot der Bibliothek, die Recherche und die essentiellen Kontofunktionen sowie alle meist genutzten Exemplarfunktionen abzubilden und damit auch aus technischer Sicht in der deutschsprachigen Bibliothekswelt neue Wege zu gehen. Darüber hinaus definierte die einfache und intuitive Benutzung, fußend auf den jeweiligen Interfacekonzepten der angestrebten Systeme (Android und iOS), ein weiteres, in diesem Fall technisches Ziel. Darauf aufbauend entstand das Master/Slave-Ent-

wicklungsprinzip, in dem die Funktionen und Inhalte der iOS-App als Grundlage für die Adaption zur Android-App dienen. Diese Master-App stellt damit auch den Ausgangspunkt für weitere Adaptionen auf andere mobile Betriebssysteme dar.

Technische und handwerkliche Grundlagen für die Umsetzung bildeten neben der konzeptionellen Arbeit die Entwicklung eines App-Prototypen im Rahmen einer Informatik-Vorlesung an der TU Dresden. Bei der Entwicklung der finalen iOS-Version konnte in diesem Zusammenhang auf die bewährten Dienste der beiden Studenten Steffen Matthischke und Erik Sommer zurück gegriffen werden, die bereits für den Prototypen verantwortlich zeichneten. Besondere Herausforderungen, wie die Konnektivität zum Discovery-System Primo der SLUB (SLUB-Katalog) und die damit verbundenen Facettierungen der Suchergebnisse, sowie die Darstellung dieser Technologie auf einem kleinen, berührungsempfindlichen Bildschirm, meisterten die beiden hervorragend. Ein weiterer essentieller Punkt während der Entwicklung war die Einbindung der User-Interface-Strukturen. Diese basierten auf den grafischen Vorgaben von Corporate Design und Inhalten der SLUB definierten sowie den UI-Elementen auf Betriebssystem-Seite.

Als Ergebnis dieser Zusammenarbeit stand nach wenigen Monaten eine nutzbare Beta-Version der App zur Verfügung, die von SLUB-Mitarbeitern und Profi-Nutzern evaluiert und verbessert wurde, sodass die App bereits Mitte März 2012 zur Überprüfung und Freigabe im iOS-App-Store angemeldet werden konnte. Nur wenige Tage nach Upload stand diese dann auch für jeden Nutzer eines iPhones, iPods oder iPads kostenfrei zum Download zur



Verfügung. Dem Rubrikenkonzept des App-Stores folgend, erreichte die SLUB-App zwischenzeitlich Platz 21 der beliebtesten Gratis-Apps in der Rubrik Bildung, sie wurde innerhalb des ersten Monats mehr als 1.500 herunter geladen und überwiegend mit voller Punktzahl von fünf Sternen im App-Store bewertet.

Vier Wochen später konnte die Android-Version unserer SLUB-App adaptiert und nach einigen Beta-Tests in Googles Play-Market mit ähnlichem Erfolg angeboten werden. Im Verlauf dieser recht kurzen Entwicklungsphase wurden das User-Interface und der technische Hintergrund auf die strukturellen Erfordernisse der Android-Umgebung angepasst und optimiert, wobei durch die vielen verschiedenen Gerätetypen, auf denen das Android-System angeboten wird, nicht wenige Hindernisse zu überwinden waren.

Die wichtigsten Funktionen

Katalog: Kernfeatures unserer Katalog-App sind Recherche und gegebenenfalls auch der unmittelbare Online-Zugriff auf den Bestand der SLUB, der mehr als 70 Millionen digitale und analoge Titel umfasst. Nach Eingabe eines Suchterms werden die Trefferzahl genannt und die ersten 20 Ergebnisse dargestellt. Anschließend besteht die Möglichkeit, über eine kombinierbare, facettenbasierte Drill-Down-Funktion die Suchergebnisse weiter einzuschränken und so zu einer übersichtlichen Treffermenge zu gelangen. Durch einen Klick auf den jeweiligen Titel erreicht man die Exemplarfunktionen, worauf die Titel bestellt, vorgemerkt oder zur eingebauten Merkliste hinzugefügt werden können oder – im Falle von Online-Ressourcen – direkt dem Link zur Website oder der Datenbank gefolgt werden kann.

Mein Konto: Hiermit bekommt der App-Nutzer Zugriff auf nahezu alle Funktionen seines Benutzerkontos. So gibt es neben den klassischen Informationen über die Benutzerdetails und den Gebührenstatus auch die Möglichkeit, beispielsweise Termine für Fälligkeiten einzelner Titel direkt in die Kalender zu übernehmen oder bereits ausgeliehene Exemplare einfach zu verlängern.

Informationen: Um jederzeit die wichtigsten Informationen zu Standorten, Öffnungszeiten und Ansprechpartnern zur Hand zu haben, wurde neben dem Konto- und dem Katalog-Bereich auch ein Informationspool mit einer leistungsfähigen Kartenanbindung in die SLUB-App integriert. Damit sind diese Informationen auch offline ohne Datennetz-Verbindung jederzeit verfügbar. Der App-Nutzer kann so die SLUB und ihre Standorte näher kennen lernen und erhält mit einem Klick auch den Weg zur Zweigbibliothek seiner Wahl und ihre Öffnungszeiten.

Ein Ausblick

Die neue SLUB-App soll regelmäßig aktualisiert und schrittweise funktional erweitert werden. Dabei stehen zum Beispiel die Integration des 3D-Rauminformationssystems der SLUB ebenso auf der Agenda wie die Einbettung eines Barcode- und ISBN-Scanners. Zudem ist eine angepasste iPad- und Tablet-Version geplant sowie weitere Apps für die Deutsche Fotothek oder die Sammlungen der SLUB Dresden. Mit dem Konzept der Apps für Smartphones ist auch für Bibliotheken eine neue Möglichkeit entstanden, den Weg zu jederzeit verfügbarem Wissen mit- oder sogar voranzugehen. Die Zukunft der Informationsvermittlung ist digital und mobil. Nutzen Sie mit uns das Potential des neuen digitalen Lebensstils.



THOMAS
JUNG